

ISBN nº 978-65-89410-15-7



PRÁTICAS DE EXTENSÃO EDUCATIVAS: DEFESA E PROMOÇÃO DO DIREITO HUMANO

Organizadora:

PROFA. DRA. ANDRÉA DIAS REIS
PROFA. MA. BRUNA RAFAELLA ALMEIDA DA COSTA
PROFA. DRA. SUELI ROSINA TONIAL PISTELLI





Expediente Faculdade Laboro

DIRETORA GERAL

Sueli Rosina Tonial Pistelli

DIRETORA EXECUTIVA

Luciana Protazio Dias Araujo

COORDENADORA ACADÊMICA

Emmanueli Iracema Farah

REVISÃO E EDIÇÃO

Bruna Rafaella Almeida da Costa

DIAGRAMAÇÃO

Pedro Henrique Macedo de Araujo

**EBOOK “PRÁTICAS DE EXTENSÃO EDUCATIVAS:
DEFESA E PROMOÇÃO DO DIREITO HUMANO”**

Direção Acadêmica - Faculdade Laboro/MA
Av. Castelo Branco, Nº 605 - São Francisco, CEP: 65076-090

São Luís- MA
Telefone: (098) 3216 9900

R375p Reis, Andréa Dias

Práticas de extensão educativas: defesa e promoção do direito humano.
/ Andréa Dias Reis. – São Luís: Laboro, 2023.

71 f.

ISBN 978-65-89410-15-7

1. Projetos de extensão 2. Direitos educacionais 3. Pedagogia 4.

I. Título

CDU 374:342.7

Índice para catálogo sistemático:

1. Atividades de extensão 374

Arielle Priscila Silva Soares – Bibliotecária – CRB 13/811

Sumário

Introdução	5
1. Meu centro minha história.....	6
2. O mundo mágico da leitura.....	15
3. Recrear, Brincar é Aprender.....	25
4. Aprender Brincando.....	42
5. BrincaEducando.....	53
6. Hora de brincar.....	61

PRÁTICAS DE EXTENSÃO EDUCATIVAS: DEFESA E PROMOÇÃO DO DIREITO HUMANO

Introdução

Este livro é uma coletânea de resultados dos projetos de extensão, com cunho educativo que foi oferecido na cidade de São Luís do Maranhão, Brasil por alunos do curso de Pedagogia da Faculdade Laboro. Todos os projetos foram elaborados na sala de aula da Instituição no turno noturno durante as aulas da disciplina Projeto integrador III: Defesa e Promoção do Direito Humano, ministrada pela professora Andréa Dias Reis na Faculdade Laboro. O método aprendizagem baseada em projetos, metodologia ativa foi utilizada para elaboração, realização e discussão dos resultados da prática extensionista. Os alunos tiveram oficinas de cada item do projeto para sua descrição, adicionado houve plantões de tira dúvidas e discussões, assim como o acompanhamento de cada atividade extensionista.

Os projetos de extensão foram idealizados conforme a realidade local que cada aluno poderia presenciar, como praças, locais históricos, escola, casas de apoio a crianças em vulnerabilidade social e até mesmo redes sociais. Todas as práticas extensionistas foram planejadas com aplicabilidade da Pedagogia, exercendo direitos educacionais. Culminando em seis projetos: 1) Meu centro minha história; 2) O mundo mágico da leitura. Os quatros projetos a seguir desenvolvem brincadeiras e jogos com finalidade educativa, sendo estes: 3) Recrear, Brincar é Aprender; 4) Aprender Brincando. Estes dois últimos projetos na mesma temática foram realizados com crianças em vulnerabilidade social, que vivem em casas de apoio, denominado anteriormente por orfanato: 5) BrincaEducando; e 6) Hora de brincar.

Debruce na leitura desses projetos e observe a relevância de projetos extensionistas, com cunho educacional serem realizados por alunos de graduação, analise o impacto nas formações dos alunos e sociedade.

MEU CENTRO MINHA HISTÓRIA

Allef Reis, Ana Clara Serejo, Domingas de Cássia Silva Santos, Fernanda Sousa, Keila Barbosa, Luciana Freitas, Meridyana Castro, Priscila Ribeiro, Samantha Nascimento, Maria Ester Rodrigues Morais.

1. Justificativa

Sabe-se que a cultura, no sentido amplo, tem sua importância na sociedade. Através desta, o indivíduo tem acesso ao conhecimento e acesso a história do ambiente em que vive (GUIMARÃES, 1988; BRASIL). No Brasil existem leis de incentivo à cultura nas três esferas públicas: Federal, Estadual e Municipal. As chamadas Leis de incentivo à cultura são ferramentas com o objetivo de propagar as manifestações culturais e artísticas, e para isso são colocadas propostas em um edital, onde pode ser disponibilizado um montante financeiro, dentro das determinadas leis, para garantia do acesso aos projetos sobre cultura.

2. Objetivos

2.1 Objetivo Geral

Conhecer, explorar e divulgar os principais pontos turísticos do Centro Histórico de São Luís.

2.2 Objetivo Específico

Conscientizar a população sobre a importância da preservação do Patrimônio Histórico de São Luís.

Conhecer pontos históricos de São Luís – Maranhão.

3. Materiais e Método

3.1 Público

Público em Geral

3.2 Local

Fonte do Ribeirão, Teatro Arthur Azevedo, Praça dos Poetas, Igreja da Sé e Palácio dos Leões.

3.3 Recursos

- Celular
- Redes sociais
- Formulários

3.4 Etapas do Projeto

O presente trabalho foi realizado nos pontos mais visitados pelos turistas na cidade de São Luís. Um Cidade cercada por histórias da época colonial até os dias atuais, sendo marcada por revoluções e transformações históricas. Foram escolhidos cinco pontos turísticos para o desenvolvimento deste trabalho, sendo eles: O Palácio dos Leões, A Praça dos Poetas, Igreja da Sé, Fonte do Ribeirão e Teatro Arthur Azevedo. O nosso público-alvo foi geral. Utilizamos as redes sociais para fazer a divulgação do evento e, também, enquetes a nível de entretenimento, com perguntas históricas sobre os pontos turísticos. Foi desenvolvido também, um vídeo prévio sobre os locais visitados, para chamar a atenção do público em geral, despertando assim o interesse para conhecer os principais pontos turísticos da cidade de São Luís. E por fim levamos um grupo de adolescentes que tiveram interesse de conhecer de perto um pouco da nossa história e cultura.

No dia 15 de novembro fizemos a realização do projeto: “ Meu Centro, Minha História”. O primeiro ponto turístico visitado por nós foi o Palácio dos Leões. Chegando lá, os guias do museu nos entregaram um protetor para os pés devido a preservação dos objetos e

evitar sujeiras ou para não danificar a mobília (por ser antiga). Depois colocamos os nossos nomes em um livro. Esse livro contém os nomes, a idade, o estado e o país de todas as pessoas que visitaram o local.

Houve visitaç o nos pontos tur sticos, nos levaram para conhecer o local. Olhamos os quadros, os vasos que vieram da Frana como presentes para n s, tinha um piano muito antigo no sal o de festa. Esse sal o   usado at  hoje pelo governador em suas reuni es. Quando acontece esse tipo de evento, toda a mobília   retirada, com todo cuidado para n o danificar. Depois nos levaram para conhecer alguns de arte que fazem parte da nossa hist ria. E por fim os levaram para conhecer a sala de jantar (tamb m utilizada pelo governador em eventos) e nos mostraram a  rea externa, com uma vista muito linda. Os adolescentes que foram conosco ficaram impressionados e surpresos, pois n o sabiam e nunca tinham conhecido o local. E assim se encerrou o primeiro ponto tur stico.

Depois vistamos a Praa dos Poetas, onde a aluna Fernanda Sousa apresentou o local, contando-lhes a hist ria do local e o porqu    chamada dessa forma. Logo fomos apresentar a Igreja da S , que fica bem pr xima a praa. Mostrando suas estruturas e suas hist rias tamb m. E seguimos em direo a Fonte do Ribeir o, fizemos a apresentao do local e depois eles fizeram perguntas sobre a fonte, pois ficaram muito curiosos pela lenda da fonte. Eles n o tinham feito perguntas nos pontos tur sticos visitados anteriormente, mas a fonte chamou bastante ateno deles.

Depois seguimos para o nosso  ltimo ponto tur stico, o Teatro Arthur Azevedo. Onde o aluno Aleff Reis fez a apresentao do teatro e contando a parte hist rica do local. Componente do Clube Alfa participaram das visitaes desse projeto, registrados nas fotos. No encerramento fizemos os agradecimentos pela participao deles. Disseram que gostaram muito do passeio e que ficaram muito felizes em conhecer nossa hist ria e cultura.

3.5 Atividades realizadas

- Divulgao do projeto nas redes sociais
- Criao de v deo
- Criao de enquetes
- Visita nos pontos tur sticos com os adolescentes
- Formulao de question rios

4. Resultados

Durante as atividades de visitas foram registrados por meio de fotos e as atividades das redes sociais por meio de enquetes, por meio desses resultados foi possível observar que nossa população pouco conhece sua história, além de uma grande proporção não conhecer esses espaços, culminando muitas vezes as visitas apenas por turistas. Contudo vale ressaltar que é importante o estudo da história para a compreensão das influências atuais.

4.1 Palácio dos Leões





4.2 Praça dos Poetas





4.3 Igreja de Sé



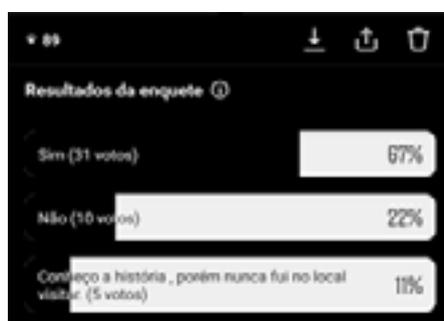


4.4 Enquetes em rede sociais

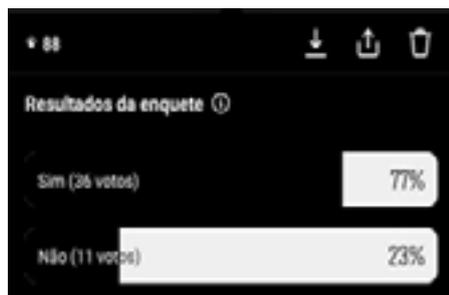
Você conhece a Igreja da Sé?



Você conhece a fonte do Ribeirão?



Você conhece o Teatro Arthur Azevedo?



Você conhece a Praça dos Poetas?



Você conhece o Palácio dos Leões?



Referências

ALEXANDRESIDNEIGUIMARÃES. O avanço na definição do patrimônio cultural brasileiro na constituição federal de 1988. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/publicacoes/estudos-legislativos/tipos-de-estudos/outras-publicacoes/volume-v-constituicao-de-1988-o-brasil-20-anos-depois.-os-cidadaos-na-carta-cidada/educacao-e-cultura-o-avanco-na-definicao-do-patrimonio-cultural-brasileiro-na-constituicao-federal-de-1988#:~:text=.....-,-,Art.,a%20difus%C3%A3o%20das%20manifesta%C3%A7%C3%B5es%20culturais>>

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. Disponível em:

<http://portal.iphan.gov.br/>

BRASIL Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania. Artigo 27º: Direito à cultura — Português. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2018/dezembro/artigo-27deg-direito-a-cultura>>, 2022.

O mundo mágico da leitura

Beatriz de Maria Viegas Soares, Brisa Sabelly de Araujo Monteiro, Lena Cleide Rodrigues, Macedo Bastos, Raphaela Dionice Silva Mendes, Vitória Maria Galvão Coqueiro, Willian Viegas Araujo

1. Justificativa

A leitura é uma prática que traz inúmeros benefícios a quem lê e quando estimulada desde a infância os impactos positivos podem ser bem maiores. Por meio dela, as crianças desenvolvem a concentração, memória, raciocínio e compreensão, estimulam a fala e aumenta a criatividade.

O estímulo da leitura em crianças periféricas, proporciona algo que vai além da criação de novos universos e histórias na infância: possibilita a inserção das crianças em espaços como feira do livro, teatro, assim também afastando-as das ruas e de lugares e pessoas de má influência.

Tomando como norte o artigo 26º dos Direitos Humanos sobre o acesso ao Direito à Educação “Toda a pessoa tem direito à educação. A educação deve ser gratuita, pelo menos a correspondente ao ensino elementar fundamental. O ensino elementar é obrigatório. O ensino técnico e profissional dever ser generalizado; o acesso aos estudos superiores deve estar aberto a todos em plena igualdade, em função do seu mérito”.

De acordo com o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) toda criança tem direito à educação, visando isso logo é de fundamental importância que tenha acesso a leitura visto que faz parte do processo de alfabetização da mesma.

Capítulo IV

Do Direito à Educação, à Cultura, ao Esporte e ao Lazer

Art. 53. A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando-se-lhes:

- I - Igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;
- II - Direito de ser respeitado por seus educadores;
- III - Direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias es-

colares superiores;

IV - Direito de organização e participação em entidades estudantis;

Sendo assim, projetos de extensão que visam a disseminação da cultura são de grande relevância social, além de desenvolverem os direitos a população.

2. Objetivos

2.1 Objetivo Geral

Incentivar e despertar o interesse pela leitura nos estudantes que moram em áreas suburbanas.

2.2 Objetivos específicos

Ressaltar a importância do acesso à leitura em comunidades suburbanas;

Evidenciar que os livros são uma rica fonte de conhecimento;

Proporcionar às crianças a experiência da leitura também em família;

Fazer o levantamento de dados com relação a leitura e ao acesso a bibliotecas.

3. Materiais e Método

1.1 Público

Crianças de 4 a 10 anos.

1.2 Local

Praça do Lira, Centro. São Luís, MA.

1.3 Recursos

- 1 Mesa
- 4 Cadeiras
- 1 Cartaz com o título do projeto
- 107 Livros infantis
- 60 Livros de caligrafia
- 60 Lápis
- 240 Bombons
- 60 Pipocas
- 1 Lista de autorização dos responsáveis
- 1 Folha das perguntas às crianças

1.4 Etapas do Projeto

No dia 26 de novembro de 2022 foi realizada uma ação no qual fizemos a doação de livros, kits de leitura e escrita, e uma pequena entrevista para levantamento de dados. Os meios utilizados foram os livros para despertar o interesse das crianças pelo mundo da leitura e entrega de kits leitura e escrita.

Também foi aplicado um questionário com perguntas divididas por faixa etária.

As crianças de 4 a 6 anos responderam as seguintes questões:

- A) Quantos anos você tem?
- B) Alguém na sua casa lê para você?
- C) Você já foi a uma biblioteca?

As crianças de 7 a 10 anos responderam as seguintes questões: A)
Quantos anos você tem?

- B) Você costuma ler?
- C) Você já foi a uma biblioteca?

1.5 Atividades realizadas

No local, posicionamos uma mesa, cadeiras, o cartaz com o nome do projeto e espalhamos diferentes modelos de livros para que todas as crianças pudessem ter acesso aos materiais e liberdade para escolher a obra de sua preferência.

Assim que as crianças escolhiam seu livro, eram direcionadas para a entrevista de três perguntas (ressaltamos aqui que todas as crianças entrevistadas tiveram autorização de seus responsáveis).

4. Resultados

Observou-se que de 100% das crianças entrevistadas entre 4 e 6 anos, 60% têm pessoas que leem para elas e 40% não tem; de mesmo modo que 60% já foram a uma biblioteca e 40% nunca foram. De 100% das crianças entrevistadas entre 7 e 10 anos, 77,27% sabem ler e 22,73% não sabem. Consideramos também que 59,10% nunca foram a uma biblioteca, e 40,9% já foram.

Assim que realizada a entrevista, as crianças receberam como lembrança o kit leitura e escrita que continha um lápis, uma caligrafia, alguns bombons e pipoca.

E dessa forma procedeu a metodologia do nosso projeto de incentivo e acesso ao mundo da leitura. Trabalhando com a leitura na infância, vamos colaborar com o desenvolvimento mental, enriqueceremos o vocabulário e estimularemos a criatividade daquelas crianças residentes de áreas suburbanas.

4.1 Registros das atividades desenvolvidas

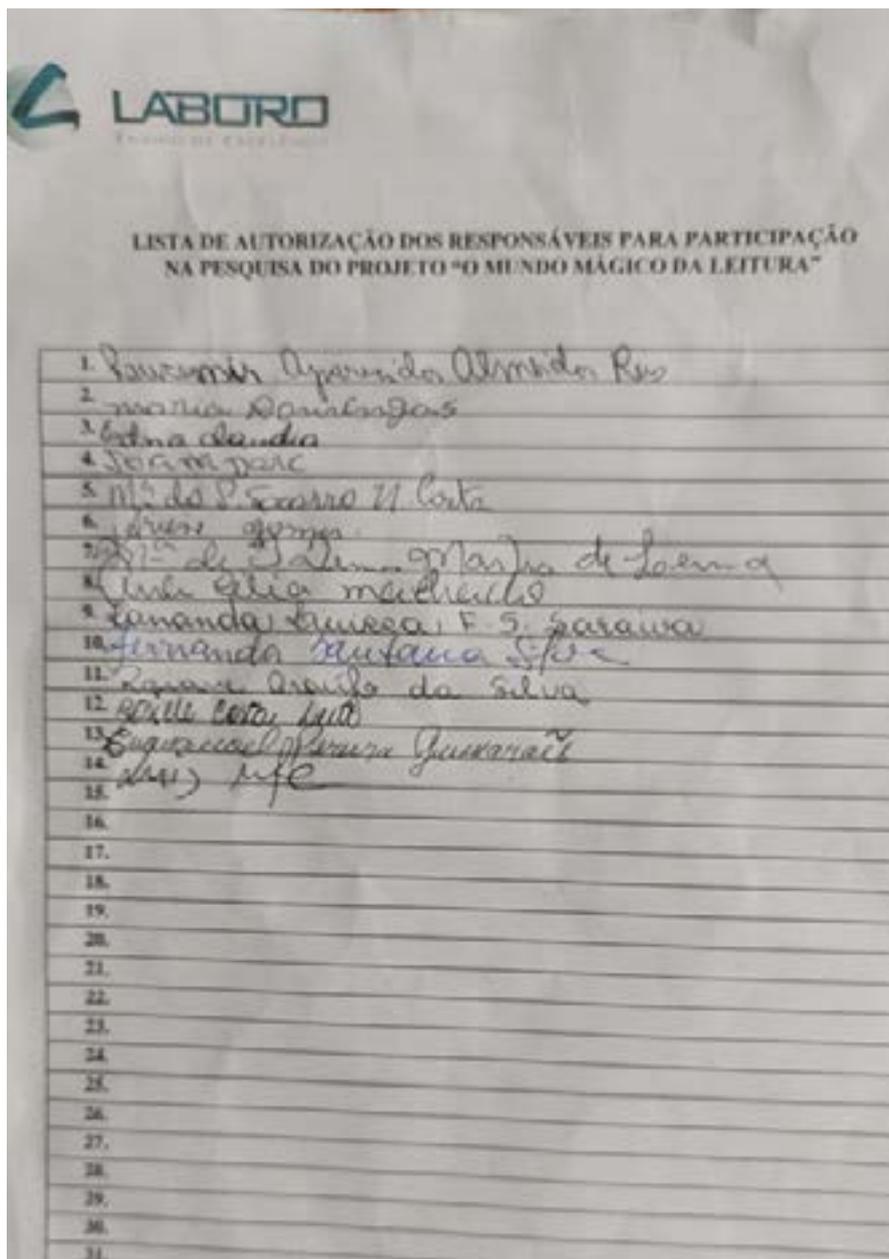












Assim, observamos que nosso projeto que faz referência ao incentivo da leitura em comunidades suburbanas. Ressaltamos que a importância do acesso à leitura, informação e educação se dá de mesmo modo para todos os cidadãos participantes de uma sociedade. Nesse aspecto, podemos notar a necessidade de melhoria com base nos resultados da pesquisa e ficamos contentes em contribuir com tal. Então, com imensa alegria deixamos aqui registrada nossa gratidão e satisfação em realizar este trabalho, que contribuiu para o nosso desenvolvimento pessoal, interpessoal, profissional e educacional.

Referências

BRASIL. ARTIGO 26º DOS DIREITOS HUMANOS. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/ptbr/assuntos/noticias/2018/dezembro/artigo=26-deg-direito-aeducacao#:~:text=A%20educa%C3%A7%C3%A3o%20deve%20ser%20gratuita,e m%20fun%C3%A7%->>

C3%A3o%20do%20seu%20m%C3%A9rito%E2%80%9D.>

BRASIL. ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm>

Recrear, Brincar é Aprender

Ana Lourdes Costa Santos, Francisca Cristina Conceição de F. Gama, Luciene Bezerra Azevedo, Pollyana Alves Castro Andrade, Rodrigo Mendes Vieira e Swammy de Jesus Leite Aves.

1. Justificativa

Levando-se em consideração a presente realidade em alguns bairros da cidade de São Luís/MA, pode-se observar que as crianças não brincam mais nas ruas por conta da violência, com isso ficaram com seus espaços reduzidos a quartos organizados com brinquedos e dispositivos eletrônicos, como forma de lazer e entretenimento que aliados as poucas ou nenhuma prática de atividades físicas vem resultando em uma geração mais sedentária com riscos a desenvolver problemas de saúde como: obesidade, ansiedade, depressão e outras; pela facilidade de consumirem alimentos calóricos, industrializados vendidos nos fast-foods, shoppings e barracas expostas nos bairros, sendo que esses alimentos possuem poucos valores nutricionais e muitos elementos químicos e artificiais.

A escola que poderia contribuir na aprendizagem e na realização da prática da Educação Física deixa a desejar quando não possuem uma estruturas física, recursos didáticos adequados e profissionais formados na área de Educação Física que irá ocasionar em uma metodologia inadequada ou até inexistente, provocando uma desmotivação nos crianças e adolescentes e a falta de compreensão da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no uso individual e coletivo que irão proporcionar o desenvolvimento integral do ser humano.

Diante do exposto surgiu o interesse de elaborar um projeto envolvendo corporeidade, movimentos e Educação Física no bairro da Liberdade para um público com faixa etária de 7 (sete) a 14 (quatorze) anos de idade perfazendo um total de 22 (vinte e duas) crianças, visando apresentar e resgatar jogos e brincadeiras antigas por terem sua infância e adolescência restringidas pela pandemia do Covid 19, mas a ideia de construir o projeto “Recrear, Brincar é Aprender” deu-se pela percepção e observação que as crianças precisavam desta recreação sócio cultural para incentivá-las a sair do sedentarismo, devido a esse contexto que os crianças e adolescentes do curso de pedagogia se propôs a aplicar esse projeto com o intuito de avivar o conhecimento e a curiosidade das crianças e adolescentes por meio de atividades lúdicas, propiciando diversão e ao menos tempo levá-los a constatar a importância e a função que integram para o seu desenvolvimento biopsicossocial potencializando o acesso ao conhecimento historicamente acumulado no que tange o movimento humano e com esse resgate histórico dos jogos e brincadeiras populares.

O resgate de jogos e brincadeiras se faz necessário visto que a tecnologia também está presente no dia a dia, substituindo estas brincadeiras e brinquedos industrializados e eletrônicos. Dias (2006, p. 422), fala “que nos jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças, atualmente, vêm perdendo esta cultura produzida pela humanidade ao longo dos tempos. Além disto, ela mesma vem se perdendo enquanto produtora da sua própria cultura de jogos e brincadeiras. E o que se tem constatado é a grande influência da indústria cultural neste processo”.

Quando se tem uma escola tradicional não se vê a criança brincar, desenvolver a interação social, o que acarreta em desmotivação, a qual o educador deve ser o mediador, buscar maneiras que as crianças e adolescentes brinquem de maneira prazerosa porque contribuirá para o desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, diante desses pressupostos as Diretrizes Curriculares de Educação Física para os anos finais do ensino fundamental do Paraná (2008, p. 54) afirma que “ao vivenciar os aspectos lúdicos que emergem das e nas brincadeiras, o aluno torna-se capaz de estabelecer conexões entre o imaginário e o real, e de refletir sobre os papéis assumidos nas relações em grupo. Reconhece e valoriza, também, as formas particulares que os brinquedos e as brincadeiras tomam em distintos contextos e diferentes momentos históricos, nas variadas comunidades e grupos sociais”.

Considerando o Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998) garante que “[...] a intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacional”.

Percebe-se desde o início da história da educação que existem leis e documentos que norteiam o ensino, dentre eles a LDB – Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96) e a BNCC – Base Nacional Comum Curricular, ambos trazem o significado para a educação básica e amplia o currículo escolar quando a BNCC inclui a Educação Física na área de linguagens favorecendo as crianças e o adolescente um ensino de qualidade e que elas sejam protagonistas do seu desenvolvimento integral e na LDB no parágrafo 3º do Art. 26, coloca a Educação Física como componente curricular obrigatório, mas com algumas restrições, a qual resultou na aprovação da Lei 10.793/2003, mesmo assim ainda não é o ideal para disciplina de Educação Física (BRASIL, 1996, 2019).

Para Metzger e Drigo (2020), a formação inicial em Educação Física (Licenciatura) apresenta características próprias e se faz necessário ter clareza dessas particularidades a fim de não ocorrer em práticas pedagógicas afastadas de base teórico-prática consistente e atuação profissional superficial, resultando em aulas que não desenvolvam as unidades temáticas previstas na BNCC e esteja desalinhada à perspectiva da cultura corporal de movimento.

O ensino da Educação Física proporciona para as crianças e adolescentes o aprender por meio dos jogos e brincadeiras, pois são ferramentas pedagógicas que são estimuladoras e enriquecedoras, a qual contribui para que o educador tenha mais probabilidades de desenvolver nas crianças com recursos adequados a concentração, raciocínio lógico, criatividade e apropriando-se de conhecimentos relacionados ao meio que estão inseridas,

possibilitando na construção de sua própria identidade, assim garantido resultados favoráveis aos objetivos propostos.

O projeto “Recriar, Brincar é Aprender” é uma ação que visa propiciar o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através dela os crianças e adolescentes formam conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento, baseando-se neste contexto e na história dos jogos e brincadeiras que surgiram no século XVI em Roma e Grécia com o intuito de ensinar letras e nos dias atuais contribuem para o valor cultural brasileiro e se encaixa nas competências e habilidades que a BNCC implementa na educação básica quando faz a interdisciplinaridade entre os conteúdos transmitidos em sala de aula, como: português, geografia, história, artes, música, dentre outros. Kishimoto (1993), afirma que: “os jogos foram transmitidos de pais para filhos, pois a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil”.

Diante do exposto o projeto baseou-se no RCNEI, LDB e BNCC por serem leis e documentos que regem a educação básica que irá nortear a sua aplicabilidade na Quadra Poliesportiva da Liberdade recriando e brincando com os crianças e adolescentes a valorizarem os jogos e brincadeiras por meio da Educação Física.

De acordo com os dados levantados e com as bibliografias estudadas, observou-se que a Educação Física é uma importante ferramenta de ensino que ajuda os docentes nos planejamentos pedagógicos e faz com que as crianças desenvolvam outras habilidades e competências, seu potencial criativo, sua capacidade psíquica motora e estimula as diversas áreas do cérebro.

No entanto, em se tratando dos contextos do ensino fundamental observados, no caso no bairro da Liberdade em São Luís/MA, existe uma fragilidade na abordagem da Educação Física, tendo em vista que essas crianças não dispõem de um dia da semana específico para o ensino e aprendizagem de jogos e brincadeiras. Além disso, a escola não dispõe de recursos específicos para abordar as práticas culturais dos jogos e brincadeiras atualmente, ou seja, não dispõe de material concreto em suficiência, como também em casos que a Educação Física escolar fica restrito somente a conteúdo ou práticas desportivas, dessa forma não contemplando o desenvolvimento integral do aprendiz conforme as leis e documentos que reage a Educação Física.

Sendo assim, o projeto de jogos e brincadeiras justifica-se pela iniciativa lúdica e por ser uma importante forma de resgate da prática, a qual contribui significativamente para a construção do conhecimento, como também proporcionar aos discentes um aprendizado significativo e prazeroso. “A brincadeira é indicada como uma atividade arquetípica (modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível). Em que as crianças inventam suas

próprias brincadeiras, sendo de competição, jogos corporais, gestos espontâneos e ações que levam a imaginar e combinar os gestos ao faz de conta (SOUZA, 2005), além dos jogos e brincadeiras serem prazerosos tem muito a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e da integração da criança, uma vez que fazem parte do universo das crianças e adolescentes e dentro do ambiente escolar atendem a vários propósitos que vão desde a hábitos relacionados à rotina, como a memorização, conhecimento do próprio corpo e a obtenção de uma qualidade de vida saudável, raciocínio lógico, afetividade, dentre outros.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Conhecer e reconhecer jogos e brincadeiras que fazem ou não parte do seu cotidiano, proporcionando as crianças a oportunidades de socializar-se e movimentar-se através de atividades lúdicas interativas e de vivência.

2.2 Objetivos Específicos

- ✓ Vivenciar e reconhecer os diversos jogos a fim de ampliar o acervo cultural e motor das crianças e adolescentes;
- ✓ Compreender as regras e noções de estratégias básicas que envolvem os jogos;
- ✓ Praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir habilidades locomotivas e manipulativas, competência, confiança e autonomia através dos jogos e brincadeiras, bem como a noção de espaço e tempo, direção e lateralidade;
- ✓ Demonstrar e evidenciar os aspectos de cooperação nas ações do jogar e brincar.

3. Materiais e Método

1.1 Público

Crianças que realizam reforço escolar (Face: 1º ano ao 9º ano)

1.2 Local

Quadra Poliesportiva do Bairro da Liberdade, localizada na Av. Principal, s.n - Liberdade, São Luís - MA

1.3 Recursos

- ✓ Área livre da Quadra Poliesportiva;
- ✓ Bolas;
- ✓ Músicas;
- ✓ Caixa de Som;
- ✓ Chinelos;
- ✓ Bambolês;
- ✓ 3 limões;
- ✓ 2 pedaços de cano (as bandeiras);
- ✓ 3 colheres de descartáveis;
- ✓ Recursos humanos: Crianças e adolescentes da pedagogia e as crianças.

1.4 Etapas do Projeto

A elaboração deste projeto deu-se por meio de uma pesquisa de caráter bibliográfico elaborado através de materiais já publicados, constituídos principalmente de artigos, textos, documentos e leis disponibilizados na internet que decorrem sobre o tema referido.

Dado o exposto do projeto foi realizado no dia 26 (vinte e seis) de novembro de 2022 (dois mil e vinte e dois) na Quadra Poliesportiva, com as crianças do Reforço Escolar da Tia Ana com duração de 90 minutos, sendo das 12h às 14h oportunizando um público alvo na faixa etária de 7 (sete) a 14 (quatorze) anos de idade perfazendo um total de 22 (vinte e duas) crianças com o propósito de reavivar os jogos e brincadeiras praticados antigamente, com uma frequência maior do que a que vemos hoje, devido a realidade enfrentada pela sociedade, ou seja, a violência que assola muitos bairros faz com que os pais criem um receio em deixar seus filhos terem esse primeiro contato com as brincadeiras de rua e além disso a introdução da era tecnológica afasta o interesse das crianças para com esses jogos e brincadeiras, que visam proporcionar o desenvolvimento integral das crianças, além de socialização, concentração, coordenação motora, a acuidade auditiva, o respeito a si próprio e ao grupo, a destreza do raciocínio, através de diversas brincadeiras praticadas com os alunos em sala, como: roda de conversa; estátua diferente; música pisa na muralha, mão no chinelo; passando o bambolê, corrida do limão e rouba bandeira e encerramento com o lanche coletivo. Em suma, o objetivo do referido trabalho é utilizar as ferramentas pedagógicas e novas práticas que contemplem as brincadeiras e jogos no escopo para agregar no psicossocial dos alunos.

3.5 Atividades realizadas

1º Momento: Roda de Conversa e músicas de imitação e coreografia para aquecimento antes das atividades propostas

Os aprendentes de pedagogia organizarão às crianças e adolescentes na forma de um grande círculo sentados ao chão para dá início a uma roda de conversa que primeiramente será um momento de apresentação dos monitores e das crianças e adolescentes, em seguida será explicado a rotina das atividades que serão realizadas nesse dia, como acontecerá os jogos e brincadeiras, o objetivo dessa tarde recreativa; dentre os jogos e brincadeiras listados o monitor perguntará: Se já conhecem alguma delas e costumam brincar do quê?

Logo após a roda de conversa, o monitor colocará a caixa de som para tocar a primeira música: “Estátua diferente” para o aquecimento do corpo antes da realização das outras atividades, aonde as crianças e adolescentes juntos com os monitores se levantarão e farão tudo o que pede a música, depois será colocado outra música: “Pisa na muralha” que também deverão imitar a coreografia da música para o divertimento, a qual a proposta é fazer primeiro um aquecimento que está inserido a corporeidade e o movimento do corpo.

***Música “Estátua Diferente”**

Letra Da Música

“Estátua Diferente”

Levanta, Levanta, Levanta, Levantou,

Pula, Pula, Pula, Pulou, (3x)

Dança, Dança, Dança, Dançou, (3x)

Roda, Roda, Roda, Rodou, (3x)

Eu quero ver uma estátua diferente

Uma estátua inteligente?

Pula, Pula, Pula, Pulou (3x)

Eu quero ver quem é que constrói

Uma estátua de super-herói?

Roda, Roda, Roda, Roda

Que legal eu quero ver agora uma estátua de animal?

Pula, Pula, Pula, eu quero ver agora uma estátua bonita,

Parecendo capa de revista?

Dança, dança, dança, dança criançada,

Eu quero ver agora uma estátua engraçada?

Pula, pula, pula, sai do chão

Eu quero ver a estátua fazendo um coração:

Dança, dança, dança, eu quero ver agora

Uma estátua sorrindo,

Uma estátua que parece estar dormindo?

Acorda, acorda, acorda, acordou.

Pula, pula, pula, estatua. (3x)

Dança, dança, dança, estatua, (3x)

Roda, roda, roda, estatua. (3x)

Mão na cabeça, mão nas orelhas,

Mão nas bochechas, mãos no nariz,

Mão na barriga, mão no joelho, estatua,

Batendo o pé no chão, palma com a mão,

O pé no chão, palma com a mão,

O pé no chão palma com a mão, estatua.

Pula, pula, pula, eu quero ver,

Quem é que vai ficar sem se mexer.

Dança, dança, dança, pula, pula, pula, roda, roda, roda,

Pedi para parar, parou?

Pedi para sentar, sentou?

Nossa brincadeira acabou!

***Música “Pisa na Muralha”**

Letra Da Música

“Pisa na Muralha” de Aline Barros

Deus disse a Josué Se vence pela fé

Só vence quem tem fé

Somente pela fé

Eu ponho essa muralha lá de Jericó Debaixo do teu pé, debaixo do teu pé

Pisa na muralha

Pula na muralha

Por cima da muralha

O Deus que mandou não falha

Vem marchar comigo em volta de Jericó Muralha vira pó, a ela vira pó

Vem tocar trombeta, mi fá só la si E ela vai cair, e ela vai cair

Pisa, pisa, pisa, pisa, pisa

Pisa, Pisa, pisa, pisa, pisa, pisa

2º Momento: Início dos jogos e brincadeiras selecionados:

***A brincadeira mão no chinelo**

Um dos monitores explicará a brincadeira e o objetivo que é conseguir pegar a peça (chinelo ou outro objeto) primeiro do que o adversário, enquanto o outro monitor estará observando e marcando os pontos de cada equipe. Os monitores formarão 2 (duas) filas: equipe A e equipe B que sentados no chão de acordo com as idades ou tamanhos das crianças e adolescentes, eles ficarão de frente um para o outro e os chinelos ficarão no meio entre cada dupla ao comando do monitor eles terão que obedecer os comandos dados, por exemplo: cabeça, eles colocam as mãos na cabeça; joelho, colocam as mãos nos joelhos; barriga, colocam as mãos na barriga e finalmente quando diz: mão no chinelo ! imediatamente eles tem que pegarem o chinelo que está a sua frente , vencer o que for mais rápido ao pegar ficando o adversário sem. Quem não conseguir pegar, sai da brincadeira e ganha a equipe quem tiver mais componentes pontuando ao pegar o chinelo.

*** Passando o bambolê:**

Os monitores formarão duas filas com as crianças e adolescentes, sendo as equipes A

e B, aonde irão ficar em pé e de frente um para o outro e o monitor explicará a brincadeira que consiste em permanecerem de mãos dadas, não podem soltá-las; o primeiro de cada fila ficará segurando o bambolê quando o monitor der o comando de início deverão passar o bambolê pelo corpo até chegar ao final da fila, vence a equipe que o bambolê chegar primeiro ao final da fila obedecendo as regras: passar o bambolê pelo corpo sem soltarem as mãos ou ajudarem os colegas até ao final da fila e aquela que concluir primeiro marca ponto.

***Corrida do limão**

Os monitores iniciarão a brincadeira selecionando 1 representante de cada equipe, sendo que eles irão ficar do outro lado da quadra parados, logo após cada criança ou adolescente da equipe A e B irão estar com uma colher descartável e um limão para equilibrá-los na boca, a seguir irão caminhar até o membro da sua equipe dando uma volta em torno deles e voltar para a sua equipe passando o limão para o outro membro da sua equipe, assim sucessivamente até chegar a vez do último membro. Para ganhar, é necessário chegar até a linha final equilibrando uma colher que, por sua vez, estará com um limão. Se o objeto cair, retorne ao início.

*** Brincadeira Rouba-bandeira**

Os monitores dividirão as equipes em A e B, a qual essas equipes irão ficar separadas por uma linha divisória e um dos monitores irá explicar as regras dessa brincadeira. No fundo de cada lado da quadra, é fincada uma bandeira que deve ser roubada pela equipe adversária, sem que qualquer participante da outra equipe seja tocado. Ganha a brincadeira a equipe que conseguir realizar essa façanha mais vezes.

4. Resultados

4.1 Adaptações metodológicas

Para facilitar o processo ensino-aprendizagem e despertar o interesse em participação das atividades, o projeto foi apresentado em forma de atividades Educacionais e brincadeiras, recreativas e esportivas. Os conteúdos foram trabalhados de forma lúdicas e didáticas a partir das brincadeiras. O Projeto “recrear, brincar é aprender” utiliza-se especialmente das práticas da corporeidade e psicomotricidade para atingir seus objetivos.

O relatório apresenta as atividades realizadas na quadra poliesportiva da Liberdade. As brincadeiras com as crianças e adolescentes do 1º e 9º ano no dia 26 de novembro pela tarde. Neste período trabalhamos a recreação com jogos e brincadeiras: Roda de conversa;

estátua diferente; música pisa na muralha, mão no chinelo; passando o bambolê, corrida do limão e rouba bandeira e encerramento com o lanche coletivo. Durante esse tempo desenvolvemos atividades realizadas na quadra com o intuito de avivar o conhecimento e a curiosidade das crianças e adolescentes por meio de atividades lúdicas, propiciando diversão ao menos tempo levá-los a constatar a importância e a função que integram para o seu desenvolvimento biopsicossocial potencializando o acesso ao conhecimento historicamente acumulado no que tange o movimento humano e com nesse resgate histórico dos jogos e brincadeiras populares. Tanto das crianças do 1º ano como do 9º, em todas as modalidades. Trabalhando com o lúdico atraímos mais a atenção e concentração das crianças, com isso conseguimos fazer que todas gostassem das brincadeiras através dos seus conhecimentos prévios sobre as mesmas se tornasse eficiente e prazerosa.

As brincadeiras e jogos foram trabalhada com Roda de conversa foi feita um a explicação de todo o projeto, estátua diferente fizemos uma roda onde todos participaram de uma forma bem divertida; música pisa na muralha essa as crianças continuaram em rodas e desenvolveram de uma forma bem dinâmica e com alegria, mão no chinelo umas das brincadeiras que as crianças demonstram bastante competitivos e dinâmicos; passando o bambolê essa foi mais trabalhosa e eles tiveram certas dificuldades de passar o bambolê para os colegas, Corrida do limão essa a dificuldades foi maior e bastante competitiva para eles; Rouba bandeira: houve uma competições bastante grande e alguns desentendimento porque alguns não estavam respeitando as regras. Todos as atividades realizadas, tiveram um objetivo pedagógico na Aprendizagem de cada um deles, importantes e necessários para que as crianças tivessem um momento de lazer brincando, eles foram auxiliados desde a parte de participação e à de concentração, onde nesta fase das crianças esses dois pontos são de Extrema importância, e através destas atividades lúdicas realizava-se atividades concreta para constatar como cada tem um jeito maneira individual.

Encerramos o projeto “Recrear, Brincar é Aprender” com um lanche coletivo elaborado pelas mães das crianças. Houve também o momento da premiação das crianças com bombons de chocolates e pirulitos.

4.2 Metas alcançadas

Em relação aos resultados e metas alcançadas com o desenvolver das atividades apresentadas podemos ver que houve um avanço significativo na inclusão e conhecimento das crianças e adolescentes envolvidos, os mesmos aprenderam que a recreação não precisa ser visto com uma coisa chata, mas sim que a várias formas lúdicas e divertidas de aprender, como já citado outro fator presenciado foi o aumento da inclusão e respeito entre eles, que passaram a entender que cada um tem suas próprias limitações e tempo de aprendizado, mas que mesmo com essas diferenças todos podem se dar bem, brincar e aprender juntos.

Metas para o atendimento:

METAS PREVISTAS	
ALCANÇADAS	
30 Crianças	21
Crianças	

4.3 Avaliação Geral

Durante e após a realização dos jogos e das respectivas atividades contextualizadas com os dados desses, pudemos perceber como essas práticas lúdicas podem favorecer a aprendizagem e proporcionar momentos agradáveis, atendendo às necessidades físicas e cognitivas dos alunos durante a construção de conhecimento.

Os momentos lúdicos proporcionados por essas atividades podem fazer com que a criança desenvolva as habilidades, como integração com o grupo, locomoção, raciocínio, espírito esportivo, resistência física e psicológica, motivação, criatividade, comunicação, espírito de liderança, noções de tempo e espaço, compreensão dos limites dos outros, curiosidade, coragem, desinibição, convivência, saber perder, respeito ao próximo etc. Tudo isso reconhecendo erros e aprendendo a corrigi-los em competições sadias.

Os pais e as crianças fizeram alguns relatos importante que afirma ainda mais nossa avaliação.

Relatos dos pais:

Mãe Girlene

“Ana clara como sempre amou, ela é muito competitiva ,e ama ser desafiada, ama recreação e educação física sua matéria predileta, Parabéns professora Ana ,você nasceu com esse dom, tantas crianças, kkk, eu não daria conta. Deus a abençoe grandemente.”

Mãe Maria

“Ana Beatriz gostou muito ela falou, foi muito divertido muito legal obrigado professora Ana por tudo.”

Todos os acolheram nosso projeto de forma positiva e fizeram questões de ajudar com a ideia de um lanche coletivo e uma mãe e avó nos ajudaram a servir.

Relatos de alguns alunos foram muito positivos e já querem participar novamente.

Lara Marya: “Bom, eu amei as brincadeiras foi bem divertida e a brincadeira que mais gostei foi mão no chinelo.”

Hiago : “eu gostei, gostei, gostei.”

Kamily: “Eu gostei, gostei da parte da brincadeira do chinelo.”

Victor Alexandre: “Eu achei muito legal e divertido, já quero de novo e gostei muito das brincadeiras.”

Arthur Nogueira: “Muito legal, gostei muito do lanche coletivo e das brincadeiras”

Anny: “Gostei muito, divertido, gostei das brincadeiras e amei o local.”

Nycollas: “Foi muito divertido e muita comida e várias brincadeiras legais.”

Os alunos de pedagogia da Laboro concluem que o professor de Educação Física deve considerar as variáveis de cultura, idade dos alunos e preferências da turma, bem como suas limitações físicas. A recreação é essencial para desenvolver capacidades físicas e sociais com diversão e alegria, diminuindo o estresse e a tensão do cotidiano e que podemos fazer atividades, onde crianças e adolescentes podem participar de forma juntas. Quando os resultados dos trabalhos realizados vão aparecendo, através da evolução de cada criança, isso se torna gratificante, pois significa que estamos no caminho certo.

4.4 Registro das atividades

Roda de Conversa



Passa o Bambolê



Mão no Chinelô



Lanche Coletivo



Materiais



Premiação



Referências

AQUINO, Cleci Maria Guarda. Resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_unioeste_clecimariaguarda.pdf. Acesso em: 26 nov. 2022.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2019. Disponível em:

<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 9 nov. 2022.

BRASIL. Lei 9394 – LDB – Lei das Diretrizes e Bases da Educação, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 9 nov.

2022.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil: conhecimento de mundo. v. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2022.

BUNEKÃO. Estátua diferente – Bunekão -clipe animado. You tube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LZ-TG7oyEKs&t=17s&ab_channel=Bunek%C3%A3o. Acesso em: 22 nov. 2027.

CASTRO, Priscilla Ferreira de. Arte de brincar: resgatando as brincadeiras antigas. v 4. n 1. abril de 2018. ISSN 2525-4227. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/uploads/documentos/3-ARTE-DE-BRINCAR-Resgatando-as-brincadeiras-antigas-ID.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2022.

KIDS MK OFICIAL. Pisa na muralha – Aline Barros § CIA 3 (oficial). You tube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ESxlZiPb-Gk&ab_channel=KidsMKOficial. Acesso em: 22 nov. 2027.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo brincadeira e a educação - 8ª edição. São Paulo: Cortez, 1993.

MAIA, Divanalmi Ferreira; FARIAS, Álvaro Luís Pessoa de; OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato de. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. CEDU. v 3 (2020). Publicação Contínua. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/8623>. Acesso em: 30 nov. 2022.

METZNER, Andreia Cristina; DRIGO, Alexandre Janotta. Os elementos que marcam as especificidades na formação de professores de Educação Física. Revista Motrivivência, v. 32, n. 63, p. 1-19. Florianópolis, 2020. Disponível em: <file:///C:/Users/swamm/Downloads/o2+A+EDUCA%C3%87%C3%83O+F%C3%8DSICA.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2022.

PORTAL EDUCAÇÃO. Origem dos jogos e brincadeiras. Blog. Disponível em: <https://blog.portaleducacao.com.br/origem-dos-jogos-e-brincadeiras/#:~:text=Pesquisas%2orealizadas%2orevelam%2oque%2oa,de%2omemoriza%C3%A7%C3%A3o%2oe%2ode%2oobedi%C3%Aancia>. Acesso em: 30 nov. 2022.

RCNEI – Referencial Curricular para Educação Infantil. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2013. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/rcnei-referencial-curricular-para-educacao-infantil/>>. 2022.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Roteiro de atividades complementares de estudo – covid 19 – 8º roteiro**. Prefeitura de Rolândia. Disponível em: http://servicos.rolandia.pr.gov.br/educacao/wp-content/uploads/aulas_online/cmeis/MARLY%20NASCIMENTO%20SANTOS/INFANTIL-2/2021/8%C2%BAROTEIRO-EI2.pdf. Acesso em: 2 nov. 2022.

VALERIANO, Maria Luiza. **6 brincadeiras criativas para crianças**. 2 dez. 2020. Escola Educação. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-criativas/>. Acesso em: 1 nov. 2022.

Aprender Brincando

Audilene Mota Fonseca Martins, Hozana Macedo Ribeiro, Lauriane Pinheiro Araújo e
Sônia Maria Oliveira Araújo

1. Justificativa

Nosso trabalho enriquecedor foi em uma escolinha de reforço “ Escolinha de Reforço Escolar Pequenos Cristãos” que atinge as crianças de 04 a 10 anos. Visando uma alternativa de auxílio às crianças com dificuldade de aprendizado na educação básica. Pois ele contribui de forma direta, para melhora do rendimento nos estudos, percebendo a dificuldade do aluno e me seguida trabalha para ajudá-lo na evolução do aprendizado. Envolve prática de exercícios, leitura de conteúdos, revisão de assuntos, tarefas específicas, entre outras atividades.

A metodologia de ensino pode ser personalizada, para facilitar o entendimento do conteúdo, levando em consideração a individualidade do aluno. De acordo com o Referencial Curricular Nacional (RCNEI) diz que ‘Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Pois as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio de interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sócias”.

A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que as crianças aprendam mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro”. A LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) na seção III Art. 32 –III – que visa o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores. Reforça que o brincar desenvolve a capacidade de aprendizagem e que a criança tem um convívio comportamento adequado, dentro e fora da escola.

Com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) vimos que as “ Brincadeiras” explora atividades voluntarias ou mesmo direcionadas pelo professor, praticadas dentro de um tempo e espaços determinados, com atenção as regras, para obedecerem ao que foi combinado para a elaboração da atividade. Na pág. 215 nos mostra que as brincadeiras precisam estar

na memória não só das crianças, mas também das crianças das comunidades indígenas, pois devemos reconhecer seus valores em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros.

Nosso projeto levou as crianças da Escolinha de Reforço, não só aprendizado, mas alegria, interação, a competição em que os documentos citados, mostra que devemos valorizar o ensino e que desde muito cedo a criança brinca, iniciando no âmbito familiar e estendendo até a escola e outros grupos sociais.

Brincar e criar são momentos fundamentais para a criança, pois possibilita, a desenvoltura de sua criatividade no seu contexto social. Portanto, oportunizar as vivências lúdicas a fim de criar possibilidade de encantamento, que o criar, o imaginar e o fantasiar esteja presente no seu cotidiano.

As brincadeiras significam prazer para as crianças, o momento de aprender também usará essa tática para chamar a atenção dos estudantes. Dessa maneira, ensina-se de forma descontraída, incentiva-se a criatividade e a convivência entre as pessoas.

A partir das brincadeiras, as crianças têm a chance de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. Ao vê-las se divertindo, é possível compreender como a criança vê o mundo. É possível identificar, quais são seus interesses, facilidades ou dificuldades. Durante esse caminho de ensino, alunos e professores se envolvem de forma a criar uma relação mais próxima e direta, o que não acontece em uma metodologia tradicional de aprendizagem.

Originalmente, as escolas ensinam que a hora de estudar deve estar separada do momento de brincar. Algo que não é uma realidade entre as escolas que já se adequaram a esta nova metodologia de ensino. Assim, enquanto os alunos aprendem em conjunto com os professores, estes rompem regras rígidas adotadas por um ensino dito tradicional. Por isso, é fundamental que as instituições valorizem a procura por conhecimento, e mostrando que há prazer em estudar. É fundamental, ainda, ter profissionais preparados para ensinar a partir de jogos e brincadeiras.

2. Objetivo

2.1 Objetivo Geral

- ✓ Desenvolver a autoestima, a coordenação motora, a concentração e a criatividade nas brincadeiras e jogos lúdicos na Educação Física;
- ✓ Incentivar a auto avaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima e mostrar a mesma que brincando também se aprende.

2.2 Objetivos Específicos

- Um momento de diversão e descontração;
- Brincar e ensinar socialmente;
- Mostrar que brincando é uma forma de aprender em equipe e união;
- Construir com o processo de conhecimento, aprendizagem e motricidade;
- Estimular o desenvolvimento e criatividade.

3. Materiais e Método

3.1 Público

Crianças de 04 a 10 anos de idade;

3.2 Local

Escolinha Reforço Escolar Pequenos Cristãos. Localizado na R. Souza Gaoso, 7 - São Francisco, São Luís - MA, 65065-545, próximo ao Colégio Frederico Chaves.

3.3 Recursos

- 4 caixas de pizza;
- vareta de churrasco;
- 12 peixinhos com rolo de papel higiênico (Pescaria);
- 12 rolinhos de papel higiênico;
- 1 pacote de Bombons (prêmios);
- 2 Caixa de papelão (acerte o alvo);
- 10 a 20 Bolinhas coloridas;
- 1 Fita marcada com chão ou barbante p/ demarcar no chão;
- 6 a 10 cadeiras;
- 1 Música ao celular ou caixinha de som
- 1 Bola de futebol
- 2 Limões
- 2 Colheres descartáveis
- 5 pares de pegadas
- 4 rolos de papel toalha

1.5 Etapas do Projeto

- Ação foi realizada no dia 17 de novembro de 2022 das 15hs às 16 horas;
- Iniciando com uma **roda de conversas**, com as crianças será explicado como e o que é o Projeto Integrador III. Logo em seguida separar as crianças por faixa etária de idade e tamanho;
- Os menores em roda para começar a brincadeira do “**Acerte o alvo**”: De duas em duas as crianças receberam um alvo. Um desenho do rosto de um urso numa caixa de pizza, onde o alvo é a boca do urso e com 3 ou 4 bolinhas coloridas as crianças terão que acertar a boca do urso (Essa brincadeira possibilita inúmeros estímulos à criança: **coordenação motora, concentração, reconhecimento das cores e noção de distância**).

- Com as crianças maiores a brincadeira foi “ **Siga as pegadas e organizar as bolinhas de acordo com as cores**”: Feito duas fileiras de cinco círculos no chão (tipo amarelinha) e será grudadas as pegadas dentro e fora dos círculos, sendo uma só pegada do lado e do outro ou as duas dentro do círculo, em ordem esquerda ou direita e no final de cada fileira haverá 2 cones coloridos e algumas bolinhas coloridas também onde as crianças em fila iriam pulando de acordo com as pegadas e chegando ao final terão que pegar as bolinhas de acordo com a cor do cone colocar em cima logo em seguida voltara para o final da fila para dar vez para o próximo coleguinha. (Essa brincadeira **ajuda no desenvolvimento da noção de espaço, da lateralidade, da coordenação motora, da interação com o outro e tantas outras habilidades** como o reconhecimentos das cores e o equilíbrio).
- Na brincadeira da “ **pescaria com prêmios**” serão para os dois grupos de crianças, sendo cada um em seu grupo. De pé ou sentados no chão as crianças terão que pescar um peixinho coloridos, onde dentro tem um bilheteinho descrito qual prêmio ganhou. Assim que a mesma pescar o peixinho terá que ler o bilheteinho para nos informar qual prêmio ganhou. (Essa brincadeira **também trabalha a Coordenação motora. Segurar a varinha de pescar** e direcionar o anzol em direção aos peixinhos é um exercício que **trabalha** o equilíbrio do corpo todo, **imaginação, sensorial e raciocínio lógico assim como a leitura**).
- **Corrida no saco pega-pega os balões**: Em dois grupos, duas crianças de cada grupo entram no saco de nylon cuidadosamente onde terão durante a corrida 30 segundos para ir recolhendo o maior número de balões que estão espalhados pela sala. Não é competição é só diversão e aumentar a autoestima das crianças. (Essa brincadeira **as crianças exercitarão a sua velocidade, o esforço e a resistência.**)
- **Corrida com limão**: Em dois grupos de crianças, uma criança de cada grupo segurando com a boca o cabo de uma colher com um limão, onde terão que percorrer um percurso dando a volta no cone, realizando todo esse percurso passa a vez para a próxima criança para ver qual grupo termina primeiro. (Essa brincadeira **trabalhar o equilíbrio, a agilidade, a velocidade e a concentração.**)
- **Dança das cadeiras**: Separar as crianças por tamanho e idade, os menores começam andar aos redores das cadeiras seguindo a música, rodando até a música Pará. Ao parar da música todas as crianças procuram uma cadeira pra sentar-se, quem ficar sem cadeira sair da brincadeira. Retira uma cadeira e continua a dança até sair um vencedor. (Essa brincadeira **desenvolve as habilidades motoras, o equilíbrio dinâmico, as percepções visual e auditiva e a noção espacial.**)

- **Futebol de travinha:** Serão criadas várias duplas para uma disputa com traves pequenas de 5 a 10 minutos sem goleiros, sorteio para saber qual dupla começara o jogo e assim sucessivamente. Será uma partida rápida seguida a regra do jogo de futebol de travinha: Com passes de bola para suas duplas, dribles e levando a bola até marca o gol na trave do adversário. Assim que terminar o tempo começa outras duplas e assim até todas as duplas brincarem. (Essa brincadeira **Pensamento criativo; Cooperação; Desenvolvimento corporal.**)

3.5 Atividade realizadas

- Pescaria com prêmio;
- Acerte o alvo;
- Corrida no saco pega-pega os balões;
- Dança das cadeiras;
- Siga as pegadas e organizar as bolinhas de acordo com as cores no cone;
- Futebol de travinha;
- Corrida com limão.

4. Resultados

As atividades foram registradas por meio de fotos, onde é possível perceber a criatividade das crianças nas **confeções de materiais para brincadeiras, possibilitando a vivência**, o que torna uma independência para a realização de atividades como essas tanto no meio escolar, como extraclasse.



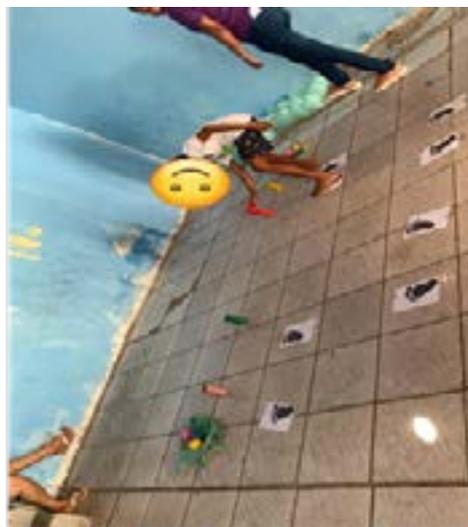
Auxiliando na pesca



Premiação da pesca



Siga as pegadas e organize as bolinhas



O pequeno Perseverante



Corrida com limão



Corrida no saco pega-pega balões



Hora do lanche



Final do projeto



Muito gratificante e proveitoso nosso projeto!



Referência

Colégio Jardim das brincadeiras: Creche e Jardim de Infância. Disponível em: <<https://jbrincadeiras.com/>>. 2022.

Flávia Pellegrini; Miriam Barreto. Hora de brincar! Pescaria. Disponível em: <<https://napracinha.com.br/2015/07/hora-de-brincar-pescaria/>>. 2022

Francisco Beltrão. Crianças pequenas (4 ANOS). Jogo da amarelinha. Disponível em: <<https://www.franciscobeltrao.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/04/Jogo-da-amarelinha-1.pdf>>. 2022.

GOV. Acerte o Alvo. Disponível em: <<https://www.pim.saude.rs.gov.br/site/acerte-o-alvo/#:~:text=%E2%80%9CA%20atividade%20possibilita%20in%C3%BAmeros%20est%C3%ADmulos,se%20diverte%20enquanto%20%C3%A9%20estimulada%E2%80%9D>>. 2022.

Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base (mec.gov.br) BNCC. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.sAI55maGalVkPI7KvS67unTvH6USgiA1gbHnwDZUJfYYg5UoJvR7J77nhMhIaAlPwEALw_wcB>.

RCNEI – Referencial Curricular para Educação Infantil. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2013. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/rcnei-referencial-curricular-para-educacao-infantil/>>. 2022.

Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: <<https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>>

BrincaEducando

Ana Flavia Sousa de Jesus, Fabricio Dos Santos Pasciencia, Francidalva Da Silva, Geovanna Heloisa Rosa Araujo Sousa, Grazielle Brandao Andrade, Leticia Caroline Araujo Rosa, Sara Silva De Castro, Tarciana De Jesus Nunes Muniz

1. Justificativa

O presente projeto tem como finalidade despertar a interação e interesse nas crianças através das brincadeiras desenvolvidas durante a infância. O projeto foi aplicado para 27 crianças, que são ingressadas no Centro Anil Frei Daniel de Samarate, localizado no bairro do Alto do Pinho- Anil. O centro Anil Frei Daniel de Samarate foi fundado no ano de 1995 com objetivo de ajudar crianças do bairro, principalmente aquelas em situações de vulnerabilidade.

Focamos em um público de 6 a 7 anos de idades em que realizamos algumas brincadeiras incluindo a música, com o intuito de despertar memórias afetivas, trabalhar o desenvolvimento pessoal, a interação com o todo, além de outros fatores.

Sabemos o quanto jogos e brincadeiras tem um papel fundamental para o desenvolvimento da criança, o ECA estatuto da criança e do adolescente afirma como um dos direitos: o lazer, o que significa que é por direito que criança utilize as brincadeiras durante a infância, resultando assim no seu desenvolvimento pessoal e coletivo.

Vale ressaltar o quanto a brincadeira tem um papel fundamental na primeira infância, a criança ao brincar, pensa e analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento, sendo a musicalização um instrumento forte para o processo de ensino (WEIGEL, 1988), pois “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral; e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (WINNICOTT, 1975, p.80).”

Além disso brincar é essencial para o desenvolvimento pleno da criança, tanto que se tornou um direito garantido pela Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada pela Organização das Nações Unidas (ONU) em 1959. Segundo o documento, “a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito”. Em 1988, a Constituição Federal reafirmou esse direito em seu artigo 227 e, em 1990, ele também apareceu no Estatuto da Criança e do Adolescente. Como também reafirma a RCNEI, Brasil, (1998), brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.

2. OBJETIVO

2.1 Objetivo Geral

O projeto BrincaEducando visou promover uma tarde de atividades recreativas para as crianças do Centro Frei Daniel Alto Pinho, de vivências e atividades lúdicas.

2.2 objetivos Específicos

- Garantir uma aprendizagem significativa, através de brincadeiras e interação com o outro;
- Desenvolver expressão corporal mediante as brincadeiras com músicas;
- Exercitar habilidade de pensamento lógicos através de jogos e brincadeiras;
- Promover a socialização e o respeito mútuo entre as crianças.

3. Materiais e Método

3.1 Público

O público-alvo do nosso projeto são as crianças do centro comunitário “CENTRO ANIL FREI DANIEL ALTO DO PINHO”, onde o nosso foco educacional é voltado a ação social do

nosso projeto BRINCAEDUCANDO, é promover brincadeiras como ato de interação uns com os outros.

3.2 Local

São Luís - MA / Centro Anil Frei Daniel Alto do Pinho.

1.6 Recursos

Caixa musical

latinha o mestre mandou

jogo da memória

cadeiras.

3.4 Etapas do Projeto

Essa ação social será realizada dia 25/11/2022. Cujo foco é promover um momento de interação e socialização das crianças com os mediadores do projeto, levando brincadeiras com o intuito de aprendizado através do lúdico, e também promover um momento de lazer, cultura e aprendizagem.

3.5 Atividades realizadas

O projeto será desenvolvido em um dia.

1º momento

-Roda de Conversa: Será feito uma roda de conversa, para que possamos socializar, conhecer um pouco sobre cada um, sobre o que gostam de fazer, suas brincadeiras preferidas, vai ser realizado uma breve apresentação sobre nossa proposta de atividades desenvolvidas para

esse projeto, e logo em seguida será realizada as atividades propostas.

Após o momento de conversa iniciaremos a seguintes atividades:

1º Caixa Musical

2º mestre mandou

3º jogo da memória

4º dança das cadeiras

5º conhecendo os órgãos dos sentidos.

2º momento: caixa musical

Para darmos início as atividades, faremos uma roda onde começaremos com a caixa musical apresentando para eles resumidamente sobre como vai ser realizado essa atividade e logo após a apresentação da atividade proposta, pediremos para cada um deles colocar a mão na caixa e retirar uma música, a criança vai mostrar a música retirada e após isso todos juntos irão cantar, e dando continuidade passando a caixa para a criança ao lado contando com a participação de todas as crianças.

3º momento: o mestre mandou

Dando continuidade a segunda brincadeira a ser apresentada a eles é, o mestre mandou realizada de forma divertida com o intuito de estimular a concentração, a imaginação a coordenação motora, atenção e a linguagem corporal, e para o desenvolvimento dessa atividade contamos com a participação de todos. Utilizando uma lata com as ordens do mestre, cada criança retira um papel com uma ordem e logo depois essa ordem é apresentada para todos executarem o que o mestre mandou, passando a lata adiante para a próxima criança retirar outro papel. Dentre essas ordens temos, o mestre mandou, imitar animais, encontrar objetos de determinadas cores e formas entre outras.

4º momento: jogo da memória, dança das cadeiras e conhecendo os órgãos dos sentidos

Dividiremos as crianças em 3 equipes cada grupo com 6 crianças, onde membros do projeto ficam responsáveis pela aplicação de cada atividade e depois faremos uma troca entre os grupos de crianças para todos realizarem as atividades.

ATIVIDADE ÓRGÃO DOS SENTIDOS:

Utilizando um recurso com imagens ilustrativas com os 5 órgãos dos sentidos visão, audição, paladar, olfato, tato falaremos brevemente sobre cada um deles e logo depois para realizar o jogo utilizaremos pregadores com imagens correspondentes a cada órgão e pediremos para cada um adicionar cada imagem correspondente a cada órgão socializando entre todos sobre a associação das imagens retiradas com o os órgãos dos sentidos.

DANÇA DAS CADEIRAS:

Usando 5 cadeiras para 6 crianças começamos a brincadeira com uma música onde as crianças começam a andar ao redor das cadeiras com as mãos para traz e ao parar a música todos devem achar um lugar para sentar e quem não conseguir sentar sai da brincadeira, essa brincadeira é um jogo realizado para o divertimento de todas as crianças.

JOGO DA MEMORIA:

Esse jogo é constituído por imagens de desenhos ele se refere basicamente ao foco, a concentração, trabalha a interação entre as crianças ,estimula a memória entre outros benefícios. Nosso jogo é realizado com um grupo de crianças onde cada uma escolhera uma carta e depois terá uma chance de encontrar a segunda imagem correspondente a primeira que ela virou e caso não encontre seguiremos adiante passando a vez para outras crianças até todas terem a chance de jogar e participarem

4. Resultados

Neste projeto, analisamos o comportamento das crianças em relação as atividades propostas, na qual foram super receptivas e muito participativas em todas as atividades realizadas. No transcorrer do projeto, foi marcante o modo como a escola trabalha com as crianças, com carinho e muito amor, e todos, pais e professores empenhados para que as crianças tenham o mínimo de seus direitos assegurados. Portanto, conclui-se que o projeto realizado foi um sucesso, pois conseguimos alcançar nossos objetivos referente as nossas expectativas, perante o desenvolvimento e a interação de todos os envolvidos dentro da ação social. Esse projeto, fez com que nós, como futuros pedagogos, nos encantasse cada vez mais, pela área almejada, e fez também com que nós tivéssemos mais interesse de realizar ações sociais, com o intuito de promover felicidade para as pessoas que ali estão envolvidas.

4.1 Registro de atividades desenvolvidas no projeto





Referência

BERKENBROCK, Volney J. Dinâmicas para encontros de grupo: para apresentação, intervalo, autoconhecimento... Ilustração: Emerson Souza. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003. p. 27

BRASIL. ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm>

RCNEI – Referencial Curricular para Educação Infantil. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2013. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/rcnei-referencial-curricular-para-educacao-infantil/>>. 2022.

WEIGEL, Anna Maria Gonçalves. Brincando de música. Série pré-escolar. Rio de Janeiro: Kuarup. 1988, p. 26.

Senado Federal. Brincar é um direito garantido pela ONU e pela Constituição brasileira — Senado Notícias. Disponível em: <www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/criancas-que-brincam-sao-mais-saudaveis-garantem-especialistas/brincar-e-um-direito-garantido-pela-onu-e-pela-constituicao-brasileira, 2022

Hora de brincar

Cristiane Costa da Silva Cantanhede, Fabyola Alves Trindade, Francisca dos Santos Vieira, Gabriel Pontes da Conceição, Ingrid Pinheiro Ferreira, Luana Paixão Pereira, Rayssa de Moura Mota e Sabrina Nascimento Figueredo

1. Justificativa

A brincadeira é uma forte ferramenta para o ensino, pois o aprender pode ser construído com o prazer, adicionado as crianças possuem a comunicação lúdica abrangente, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem, assim a associação entre o mundo lúdico e real pode ser uma oportunidade para disseminação do conhecimento (DIRETRIZES CURRICULARES DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 2008).

Crianças em vulnerabilidade facilmente podem ter dificuldades escolares (DIAS, 2007), devido fatores motivacionais, oportunidades, dificuldades de aprendizagem, apoio profissional, além do amparo familiar, que neste caso é fator real do nosso público de estudo. Outro aspecto importante, que vale ressaltar é que crianças em vulnerabilidade, abandonadas podem ter mais agressividade e desinteresse em conteúdo, consequências da carência e afeto paternal, além da exigência em se defender e não depender desde a infância (DIAS, 2007).

O estatuto da criança e adolescente define as crianças como sujeitos de direitos, que demandam proteção integral e prioritária por parte da família, sociedade e do Estado, para isso há órgãos e instituições públicas e entidades da sociedade civil que visam essa proteção (BRASIL, 1991).

Neste sentido, Contribuir para o processo de socialização das crianças oferecendo-lhes oportunidades de lazer, diversão, acolhimento e oferecendo experiências lúdicas é uma proposta do nosso projeto de extensão, por meio de atividades lúdica fornecer um ambiente prazeroso e cooperativo entre as crianças e adolescentes.

2. Objetivos

2.1 Objetivo Geral

Estimular o potencial lúdico das crianças por meio de atividades com brincadeiras com enfoque em tratar a sociabilidade no orfanato para integração dos mesmos na instituição regente.

2.2 Objetivos Específicos

- Contribuir para que a brincadeira se transforme em espaço privilegiado de aprendizagem
- Liberar a emoção infantil
- Favorecer a socialização
- Registrar de diferentes formas o brincar
- Estimular o potencial lúdico das crianças por meio do desenvolvimento de atividades com brincadeiras
- Desenvolver brincadeiras diversificadas que despertam motivação e concentração.

3. Materiais e Métodos

3.1 Público

Crianças que se encontram no orfanato em condições de vulnerabilidade de afetividade.

3.2 Local

Cesjo - Centro Educacional São José Operário. Endereço: Av. Este Duzentos e Três, 100

- Cidade Operária, São Luís.

3.3 Recursos

Bolas de esporte, elástico, jogos de tabuleiro, quebra-cabeças e entre outros materiais didáticos.

3.4 Etapas do Projeto

A elaboração do projeto mediado pela ação social remete a um tipo de conduta as quais o indivíduo possa formar interação e simbolismo, pois a ação apenas ocorre quando possui socialização entre pessoas. Logo, o propósito deste projeto é tratar os valores sociais, subjetivos e as crenças pessoais das crianças e dos adolescentes.

3.5 Atividades realizadas

1. Jogo da velha
2. Queimado
3. Quebra-cabeça
4. Futebol
5. Momento de pintura e desenhos
6. Handebol
7. 7 pecados
8. Cinco corte

9. Fitdance

A duração da ação social foi de 3 horas

4. Resultados

O projeto “Hora de Brincar”, foi realizado no dia 19 de novembro, na quadra poliesportiva do Centro Educacional e Social São José Operário (CESJO), onde contamos com a participação de crianças, adolescentes, monitores e a psicóloga de casas de apoio vinculadas ao CESJO. Deste modo, o projeto promoveu uma manhã de lazer, com muitas brincadeiras e diversão para as crianças e aos adolescentes. Foram proporcionados como meio de divertimento, futebol, cinco cortes, queimado, atividades de recreação (desenhos, pinturas, quebra-cabeça e jogos de cartas

No início, algumas dessas crianças e adolescentes ficaram tímidas com a nossa presença, mas logo elas foram participando gradativamente das atividades propostas pela equipe organizadora. Contudo, ainda teve algumas delas que se retraíram e não quiseram se misturar nos grupos, optando assim, em ficar sozinhas e distantes, mas, fazendo alguma atividade. Aliado ao mencionado, não podemos deixar de citar que havia também entre eles (adolescentes), os PcD (Pessoas com Deficiência), que apesar de suas especificidades, não deixaram de interagir conosco e com alguns colegas. Portanto, depois de muita diversão, proporcionamos o lanche logo após, finalizamos com os agradecimentos.

4.1 Registro de atividades desenvolvidas no projeto











EQUIPE DE PROJETO





Referências

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. São Paulo, Atlas, 1991

BRASIL. Lei 9394 – LDB – Lei das Diretrizes e Bases da Educação, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm, 2022.

DIAS, Marli Mendes. O lugar da afetividade no cotidiano escolar. São Paulo, p. 25, 2007.



LABORO
ENSINO DE EXCELÊNCIA